

Zur Darstellung von Objekten gibt es verschiedene Möglichkeiten, z .B. MindMaps u.ä.

Wir verwenden zur **grafischen** Darstellung von Objekten **rechteckige Objektdiagramme**.

Ein Objektdiagramm ist ein **Struktogramm** (Strukturdiagramm) in der Sprache **UML**.

UML bedeutet: = **Unified Modeling Language**
= einheitliche Modellierungs- Sprache

Die 3 Teile eines Objektdiagramms enthalten:

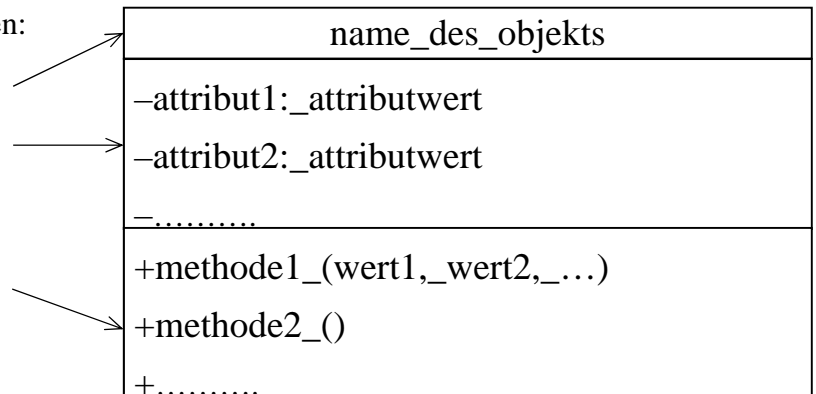
1. Teil: den **Namen** des Objekts

2. Teil: die **Attributwerte**

(gekennzeichnet mit **-**)

3. Teil: die **Methoden**

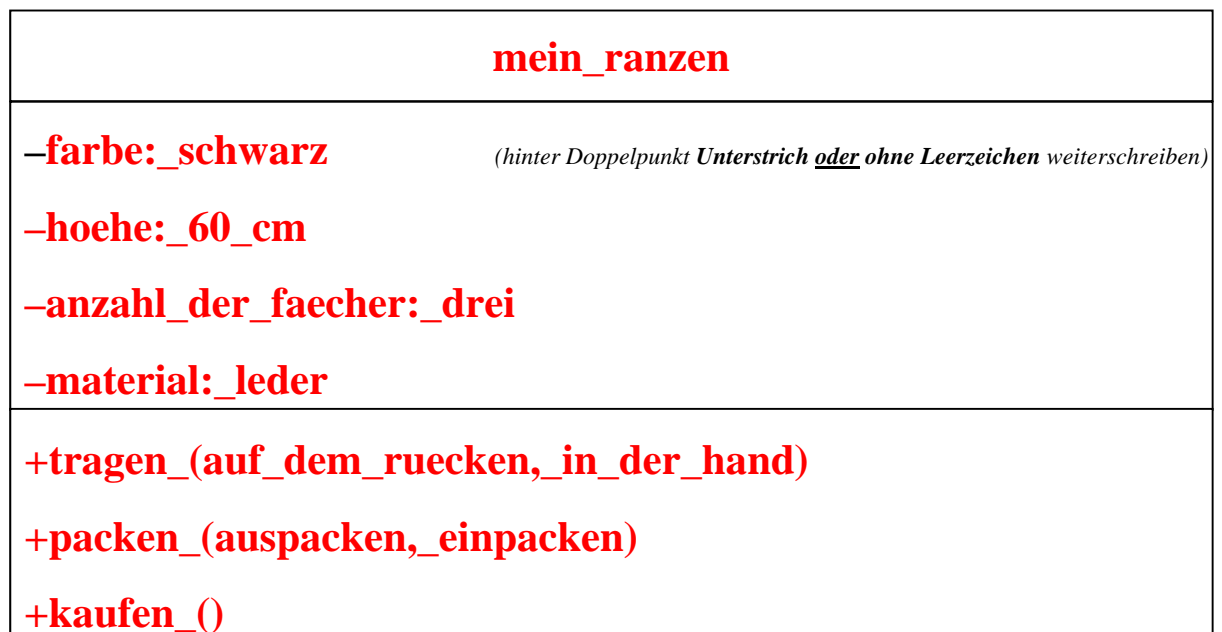
(gekennzeichnet mit **+**)



In UML gilt: • alles **klein** schreiben

- keine **Sonderzeichen** und keine **Umlaute**
- keine **Leerzeichen**, sondern **Unterstriche**
- für Methoden wird eine Liste in **Klammern** gesetzt (auch leere Liste ist möglich)

Beispiel: Wir stellen **meinen Ranzen** in einem Objektdiagramm dar.



weitere Beispiele: Stelle die folgenden Beispiele in deinem Hefter dar – genauso wie oben!

Zeichne zuerst das Objektdiagramm (aus 3 Rechtecken)!

Trage dann jeweils den Objektnamen, 3 Attribute sowie 2 Methoden ein!

- | | |
|---------------------|---|
| a) meine Federmappe | e) mein Skateboard |
| b) Buchstabe B | f) das Auto meiner Eltern |
| c) unsere Haustür | g) das Arbeitsblatt „Darstellung von Objekten“ |
| d) mein Passbild | h) die Datei, in der das Arbeitsblatt gespeichert ist |